

# Perancangan Media Edukasi Kandungan Berbahaya *Junk Food* Bagi Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*

<sup>1)</sup>Dirgantoro Adi Saputro, <sup>2)</sup>T. Arie Setiawan Prasida, <sup>3)</sup>Birmanti Setia Utami

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia  
Email : <sup>1)</sup>692012006@student.uksw.edu, <sup>2)</sup>arie\_setiawan\_p@yahoo.com  
<sup>3)</sup>birmanti@gmail.com

## Abstract

*Junk Food is a part of the lifestyle of people in the modern era. Currently the tendency for people to consume the instant food does not only happen in Indonesia, even in the whole world. Consequently growing degenerative diseases such as cancer, diabetes, stroke that strikes young children to the elderly. Lack of knowledge and education makes the children eat foods high in calories but low in nutrients. It must be overcome with the help of media education are packed into one using the Card Games, 3D Animation, and Augmented Reality based on Android. The result, with the application of modern technology will make children easily understand the content of harmful junk food.*

**Keywords :** *Junk Food, Card Game, 3D Animation, Augmented Reality, Android.*

## Abstrak

*Junk Food adalah bagian dari gaya hidup masyarakat di era modern. Saat ini kecenderungan masyarakat untuk mengonsumsi makanan instan tidak hanya terjadi di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Akibatnya timbul penyakit degeneratif seperti kanker, diabetes, stroke yang menyerang anak-anak sampai orang tua. Kurangnya pengetahuan dan pendidikan membuat anak-anak mengonsumsi makanan tinggi kalori namun rendah nutrisi. Hal ini harus diatasi dengan bantuan media edukasi yang dikemas menjadi satu dengan menggunakan Card Game, Animasi 3D, dan Augmented Reality berbasis Android. Alhasil, dengan penerapan teknologi modern akan membuat anak-anak mudah memahami kandungan berbahaya junk food.*

**Kata Kunci :** *Junk Food, Kartu Permainan, Animasi 3D, Augmented Reality, Android.*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana  
<sup>2</sup> Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
<sup>3</sup> Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana